

namcot

# クラックス

とり あつかい せつ めい しょ  
取扱説明書



# KLAAX

「遊び」をフリエイトする  
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用の  
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGA®の使用を許諾したものです。

T-14063

©ATARI GAMES CORP./TENGEN INC./TENGEN LTD./NAMCO LTD.





このたびはナムコットのメガドライブ用カートリッジ「クラックス」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

## 使用上の注意

- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいて下さい。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡れたりすると、故障の原因になりますので注意して下さい。また、分解は絶対にしないで下さい。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けて下さい。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
- カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないで下さい。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとって下さい。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをして下さい。

# KLAXX

1 ゲーム内容	2P
2 ノーマルモードのはじめ方	4P
3 基本操作と画面表示	6P
4 基礎テクニック	8P
5 得点計算(1) クラックスの得点	10P
得点計算(2) 複合クラックス	12P
6 VSモードの遊び方	14P
7 上級テクニック	16P





つぎつぎ ころ くる  
次々に転がって来るタイルを  
う と した だい つ かき  
受け止め、下の台に積み重ねて  
いって下さい。同じ色がタテ・  
ヨコ・ナナメに3個以上そろう  
とクラックス！ そのタイルが  
き とくてん  
消え得点になります。

こ なら  
4個・5個並びのクラックス  
なら とうとくてん  
高得点。さらにクラックス  
を く あ つく  
組み合わせて作り、ハイスコ  
アにチャレンジしましょう！

ウェーブ (めん) クリアのため  
には、スタート時に出される条  
件を けん み  
満たさなければいけません。  
それに あ せんりやく ひつよう  
合わせた戦略も必要にな  
ってきます。



## ノーマルモード

ひとりよう ふたりよう  
1人用/2人用(→4P)

ウェーブ100まであり、ウェー  
ブがすすむにつれて難しくなっ  
ていきます。2人用のときは、画  
面を半分ずつ使って、お互い無  
関係にプレイします。

## VSモード

ふたりよう  
2人用(→14P)



VSモードは、プレイヤー同  
士がしのぎをけずる、エキサイ  
ティングな対戦型クラックスで  
す。2人の実力に差があっても  
ハンデがつけられますので、白  
熱した対戦が楽しめます。



## 2

## ノーマルモードのはじめ方

ひとりよう

かた

## 1人用のはじめ方



## ①タイトル画面

方向ボタンで NORMAL  
を選び、スタートボタンを押  
して下さい。

## ②ワープ画面

次にワープ画面になりま  
す。自分のはじめたいウェ  
ーブを方向ボタンで選び、  
Aボタンで決定して下さい。

## ③ウェーブスタート画面

ウェーブを選ぶと、そのウ  
ェーブのクリア条件とヒント  
が表示されます。よく確認し

たら、Aボタンを押してゲームをはじめましょう。

ふたりよう

かた

## 2人用のはじめ方

本体のコントロール端子1  
と2にそれぞれパッドをつな  
ぎ、まず、1人がゲームスタ  
ート。もう1人は、ワープ画  
面かウェーブスタート画面で  
スタートボタンを押せば、は  
じめられます。



この表示が  
出ていればOK

## ゲームオーバーになったら



タイムが0になる前にAボ  
タンを押せば、そのウェーブ  
から続けてプレイできます。

## ワープについて

ノーマルモードでは、ウェーブ1・6・11・16  
・21…と5面ごとにワープができます。ワープす  
るとドロップメーター（7P参照）の数が増えま  
す。さらに、ワープしてゲームオーバーにならず  
にクリアすると、ワープボーナスがもらえます。

なお2人用のときは、他のプレイヤーがプレイ  
中のウェーブにもワープできますが、前のウェー  
ブに逆戻りすることはできません。



ウェーブ数

ワープボーナス

ドロップメーターの数



## 基本操作と画面表示

## コントロールパッドの使い方

操作はコントロールパッドで行います。2人用でプレイするときは、本体のコントロール端子1と2にそれぞれパッドをつないで下さい。なお①ボタン、②ボタン、③ボタンはいずれも共通で使えます。

## スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。

## ①ボタン



パドル上の  
タイルを台  
に落とす。

▲上



パドル上の  
タイルをは  
ね上げます。

◀左右▶



パドルの移  
動。

▼下



転がって来  
るタイルを  
早くおろし  
ます。

方向ボタン

## 画面表示

1人用

スコア

ハイスコア

ドロップメーター

ウェーブ数

パドル

台

クリア条件の残り

2人用

1Pスコア

2Pスコア

ハイスコア

1P側

2P側

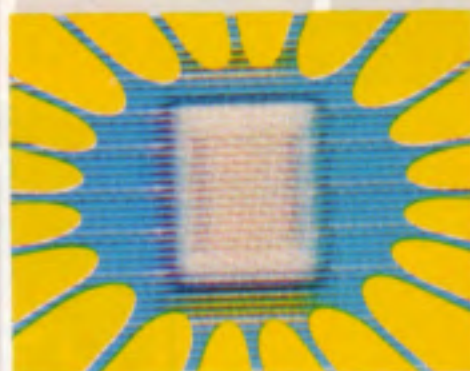
## ルール

- 1 タイルを受けそこなうとドロップメーターが点灯します。全部点いてしまうとゲームオーバーです。
- 2 クリア条件が0になると面クリアです。
- 3 台にはタテ5枚×ヨコ5枚、計25枚のタイルを置くことができます。
- 4 パドルの上には5枚までタイルを乗せておけます。



## ワイルドタイルをうまく使おう

タイルの中には、点滅する「ワイルドタイル」というものがあります。これは要するにオールマイティタイルで、どの色としても使うことができます。ピンチのときや、12Pで説明する複合クラックスを狙うときなど、きっと役立つでしょう。



## 簡単なクラックスの作り方

クラックス作りの基本は、3個でのクラックスです。その作り方のコツを少し紹介しましょう。

### タテの作り方

タテのクラックスを作る場合、1列に1色しか置かないのが鉄則（写真1）。積んであるタイルと同じ色が出たら、その上に重ねてゆきます。もし余計な色が出たら、とりあえずパドルに乗せておき（写真2）、どこかそろって消えた列に置きましょう（写真3）。



### ヨコの作り方

中央を開け、左右に2個ずつタイルを置くのが基本形です（写真1）。こうしておくと左右どちらの色のタイルが来てもクラックスを作れるので、ムダがありません。別の色が2個以上来たら、その上に同じようにして重ねます（写真2）。中央でクラックスを作りながら（写真3）、これをくり返してゆきましょう。



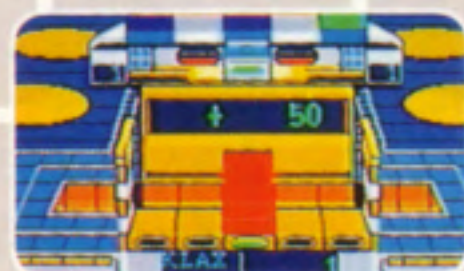
### ナナメの作り方

まず、中央に適当なタイルを4個置きます（写真1）。あとはヨコのとおりと同じ要領で左右に2個ずつタイルを重ねてゆき（写真2）、中央でクラックス（写真3）！





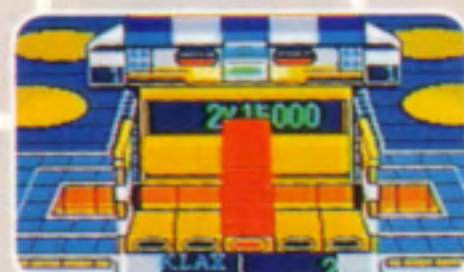
クラックスの種類と得点は次の通りです。



タテ×3

てん  
50点

タテ×4

てん  
10,000点

タテ×5

てん  
15,000点

ヨコ×3

てん  
1,000点

ヨコ×4

てん  
5,000点

ヨコ×5

てん  
10,000点

ナナメ×3

てん  
5,000点

ナナメ×4

てん  
10,000点

ナナメ×5

てん  
20,000点

### ウェーブクリア時の得点

ウェーブをクリアすると、次のボーナス点が入ります。

- 1画面内（台以外）にあるタイルの数▶1個につき25点
- 2台の空いている部分▶タイル1個分につき200点
- 3エキストラ点▶ポイントウェーブ（17P参照）でその点を超えた差額
- 4ワープボーナス▶ウェーブワープしてゲームオーバーにならずにクリアしたとき





どうしても高得点を出したい！ という人は、次のようなクラックスを狙ってみましょう。

どうじ

## 同時クラックス

いっぺんに2つ以上のクラックスをつくることを、同時クラックスといいます。その場合の得点は、  
 $(\text{クラックスの数}) \times (\text{クラックス点の合計})$   
 となり、単にクラックスを作るよりも2倍・3倍の点数が入ります。

## 同時クラックスの得点例

写真1の場合、①に緑色のタイルを落とすと、タテ・ヨコ・ナナメの3つのクラックスが同時にできます。その得点は、  
 $(3) \times (50 + 1,000 + 5,000)$   
 $= 18,150 \text{ 点}$   
 となります(写真2)。



れんさ

## 連鎖クラックス

クラックスができてタイルが消えたことによって、さらにまた別のクラックスができることを、連鎖クラックスといいます。連鎖クラックスができると、そのたびごとに、

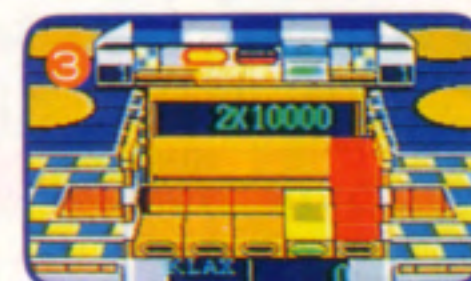
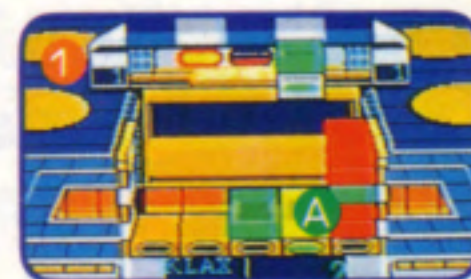
$(\text{クラックス数の累計}) \times (\text{クラックス点の合計})$   
 が加算されます。

## 連鎖クラックスの得点例

写真1で①に緑色のタイルを落とすと、まずナナメ×3のクラックスができて5,000点入ります(1回目、写真2)。するとそのタイルが消えたので、タテ×4のクラックスが完成しました(2回目、写真3)。2回目は連鎖クラックスですので、

$(1 + 1) \times (10,000)$   
 $= 20,000 \text{ 点}$

となります。





## はじめ方

## 1 タイトル画面

方向ボタンでVERSUSを選び、スタートボタンを押して下さい。

## 2 レベル選択画面

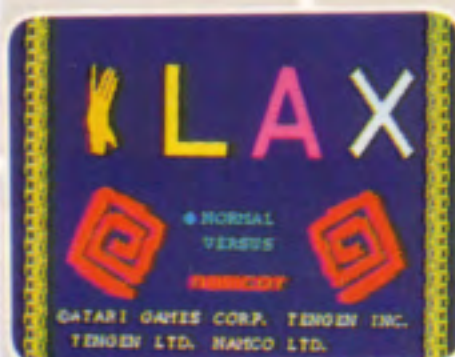
プレイヤーの腕に合わせて難易度を設定します。1から9まで好きなレベルを選べますので、2人で相談して決めて下さい。方向ボタンで選択、

①ボタンで決定です。

## 3 ウェーブスタート画面

両者がレベルを決めると、クリア条件が表示されます。

①ボタンを押すとゲームスタート！



## ルール

VSモードはルールが少し異なります。

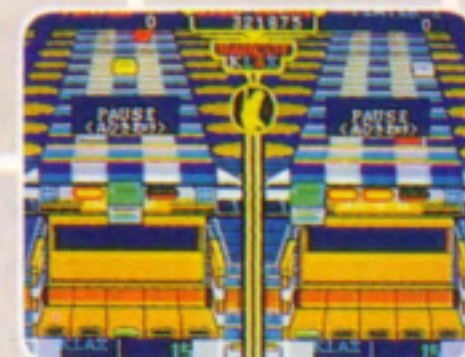
1 先にクリアするか相手が3

ミスすると、そのウェーブは勝ちです。

2 4ウェーブ先に取った方が優勝です。

## 途中で引き分けにしたいときは？

スタートボタンを押してポーズをした後、①ボタンを押して下さい。そのウェーブの最初からプレイできます。



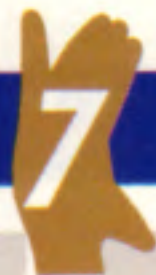
## ブラックタイル

VSモードをさらに盛り上げるのが「ブラックタイル」。これは一方のプレイヤーが高得点のクラックスを作ると、1万点につき1個相手側に現われます。

「ブラックタイル」はいくつそろえても絶対に消えてくれないので、出された側は非常に苦しくなるでしょう。逆に、高得点ばかり狙って相手に「ブラックタイル」を送り込み、ミスを誘うというのも1つの作戦と言えます。







エックス

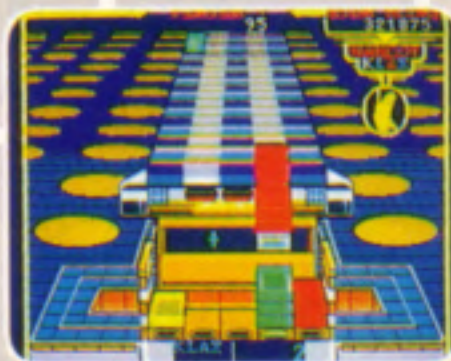
## ビッグX

このゲームをプレイする人なら一度は作りたいクラックス。左右の8個をセットしておいて、最後に中央の1個で完成させます。ナナメ×5の同時クラックスなので、点数は8万点。しかしそれだけではなく、ビッグXにはさらに秘密が隠されているのです……。

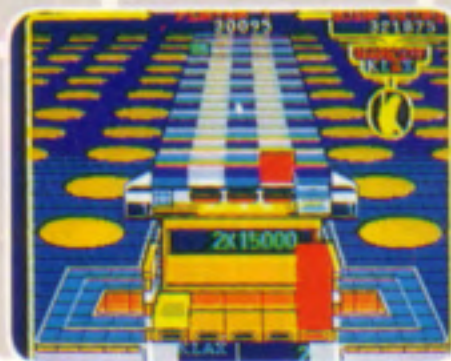


## タテ×5の作り方

クラックスができてクラックス音がしている間、転がって来るタイルの動きは止まります。しかしパドルは動かせるので、その間に乗っているタイルを台に落とすことができます。そのとき、最初のクラックス音が終わるまで次のクラックスの判定はしません。それを利用すれば、写真のようにタテ×5のクラックスを作ることでもできるでしょう。



台に2枚、パドルに3枚乗せておき



クラックス中に素早くかさねてしまう

じょうけんべつひつしょうほう

## クリア条件別必勝法

## KLAX WAVE

クラックスウェーブ  
タイルを○回そろえる

とにかくクラックスを作ればいいわけですから、一番簡単なタテのクラックスを狙うのが安全です。しかし、4個並びのクラックスを作ると残り回数が2回、5個並びだと3回分減りますので、一気に大技を狙うのもよいかもしれません。

## DIAGONAL WAVE

ダイアゴナルウェーブ  
ナナメに○回そろえる

9Pのパターンを参考に進めましょう。4個並びだと2回、5個並びだと3回ノルマが減ります。

## HORIZONTAL WAVE

ホリゾンタルウェーブ  
ヨコに○回そろえる

ダイアゴナルウェーブと同じく、4個並びなら2回、5個並びだと3回分になります。

## TILE WAVE

タイルウェーブ  
タイルを○個受ける

タテのクラックスでしのぐと楽。地道にやっていればクリアできるでしょう。

## POINT WAVE

ポイントウェーブ  
スコアを○点取る

安いクラックスは意味がありません。ここぞとばかりに大技を決めましょう。